

Старунская Анастасия Александровна

учитель

ОГАОУ «Белгородский инженерный юношеский лицей-интернат»

г. Белгород, Белгородская область

**ФОРМИРОВАНИЕ КЛЮЧЕВЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ НА УРОКАХ
ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ИГРОТЕХНОЛОГИЙ, КАК ОДНА ИЗ ВАЖНЕЙШИХ ЗАДАЧ
В УСЛОВИЯХ ВНЕДРЕНИЯ ФГОС**

Аннотация: в статье показана значимость использования игр и игро-техно-логий на уроках обществоведческого цикла в условиях внедрения ФГОС в совре-менной школе. Обозначено формирование ключевых компетенций на уроках исто-рии и обществознания, представлены виды и типы игр для обучающихся всех воз-растов, и значение игр на уроках, как для ребёнка, так и для педагога.

Ключевые слова: игра, игро-технологии, компетенция, игровые модули, ФГОС.

Свою статью мне бы хотелось начать со слов великого русского писателя Льва Николаевича Толстого «*Если ученик в школе не научился сам ничего тво-рить, то и в жизни он всегда будет только подражать, копировать*». Действи-тельно, наши дети – это люди нового поколения, нового информационного об-щества. И умение творить себя, свою жизнь очень важно! Новая «Стратегия мо-дернизации образования» сегодня в качестве главного результата рассматривает готовность и способность молодых людей, заканчивающих школу, нести личную ответственность, как за собственное благополучие, так и благополучие обще-ства. В этой связи меняется парадигма системы образования.

Каждый раз, приходя на любимую работу, я задаю себе один и тот же вопрос. Игра – такое простое и понятное действие, доступно маленькому ребёнку дома или в детском саду, у взрослых, как мы знаем по собственному опыту, в жизни тоже довольно много игрушек (гаджеты, машины, квартиры и т. д.), но от чего тогда для игры почти совсем нет места в школе? Во время учебного процесса. Мне кажется это не справедливым, ведь игро-технологии – это один из прекрасных способов

повышения мотивации у детей к изучаемому предмету. Кроме того, игры на уроках, призваны сформировать у детей множество умений и навыков, в том числе и ключевых компетенций, которые помогают человеку в любой ситуации достичь положительных результатов, как в личной, так и в профессиональной сферах жизни, и о которых так много говориться сейчас, в условиях внедрения ФГОС.

Что же это такое игротехнология? Игротехнологии – это узкоспециализированная область знаний, обоснованная на использовании игровых методов в целях решения возникших проблем у индивида или группы.

Сфера применения игротехнологий.

- 1) Система образования.
- 2) Система здравоохранения.
- 3) Система профессиональной деятельности.
- 4) Система психотерапии.
- 5) Система досуга.
- 6) Система пеницитарных учреждений.

Игровые мероприятия используются как диагностика и как социотерапия (налаживание положительных отношений). Игра, наряду с трудом и учением, является одним из основных видов деятельности. Психологические механизмы игровой деятельности опираются на потребности личности в самовыражении, в самоутверждении, в самоопределении, в саморегуляции, в самореализации. Кроме того, главная цель игры на уроках истории, формирование функциональной грамотности, как явления метапредметного уровня. Активизация мыслительной деятельности учащихся при решении задач практического характера усиливается, а подготовка к международному исследованию PISA выходит на новый уровень за счет использования в школьной практике заданий на функциональную грамотность.

Игры на уроках призваны решать множество задач, в том числе в условиях внедрения ФГОС:

- 1) *формирование способностей к успешной социализации в обществе*
- 2) *формирование личной ответственности*
- 3) *формирование познавательных задач и способностей*

4) *развитие у учащихся мотивации*

5) *формирование умения решать творческие задачи*

6) *развитие способности к самореализации*

Значение игры для ребенка

– *Самоанализ.* В игре ребенок постоянно сравнивает себя с другими детьми, сопоставляет, анализирует и на основе этого анализа корректирует свое поведение. Это касается не только его физических качеств, но и таких, как ум, смелость, коммуникабельность.

– *Достижение эмоциональной близости.* Игра дает больше возможностей для достижения важной для ребенка эмоциональной близости, путем его вовлечения в совместную значимую деятельность.

– *Развитие прогностических функций.* В игре у ребенка развиваются важные прогностические функции поведения. Для ребенка очень сложно предположить результаты своих действий и деятельности в целом, поскольку в основном их результат отнесен на неопределенное будущее, в то время как результат игры известен в «ближайшем будущем».

– *Приобретение социального опыта,* В игре ребенок приобретает опыт улаживания конфликтов, справедливого распределения результатов совместной деятельности, опыт распределения социальных ролей.

– *Развитие воображения.* Игра развивает воображение ребенка. Эта функция игры особенно важна для детей дошкольного возраста. Воображение позволяет ребенку приобретать опыт, устанавливая взаимоотношения между предметами и явлениями действительности.

– *Преодоление комплексов и страхов.* В игре детям легче преодолеть собственные страхи, поскольку моделируемая действительность управляет тем, кто ее моделирует.

– *Ощущение полноценности собственного бытия.* Одной из важнейших проблем для подростка является его отчужденность от мира взрослых. Этот мир непонятен, загадочен, запретен и в то же время привлекателен. Игра способствует созданию детьми своего особого мира, отличного от мира взрослых. В этом мире есть свои

правила, традиции, свой язык, секреты, тайны, особые отношения. В эмоционально-психологическом смысле наличие такого особого мира уравнивает взрослых и детей.

Как же следует проводить игры на уроках и какими они бывают? Первое на что нужно обратить внимание – это теория ВДК. В первую очередь выстраивайте игры исходя из уровня коллектива. Если коллектив не готов к какой-либо игре, то лучше провести другую. Например, не логично будет проводить игры на знакомство в середине смены. Или на доверие в начале. Помимо этого, нужно обращать внимание и на возраст детей. Если что-то вроде «электрической цепи» можно проводить на взрослых ребят, то для детей младшего школьного возраста – это неприемлемо. Более всего удобна классификация по виду деятельности участников в игре. Обозначим семь групп игр:

1) *Художественные игры, требующие от участников проявления творческих и художественных способностей:*

- а) *музыкальные*: «Песенный футбол», «Песенный аукцион», программа «Угадай мелодию»;
- б) *актерские*: «Американский студент», «Спонтанный театр»;
- в) *изобразительные*: «Дополни рисунок», «Рисунок с закрытыми глазами»;
- г) *литературные (лингвистические)*: «Буриме», «Рассказ на одну букву».

2) *Спортивные игры, направленные на физическое развитие:*

- а) *игры на местности (в т.ч. «лесные» игры)*: «Светофор», «Бой за знамя»;
- б) *эстафеты*: «Бег в мешках», «Бег на трех ногах»;
- в) *игры-упражнения, тренирующие координацию движений, ловкость, реакцию*: «День-ночь», «Кольцеброс».

3) *Познавательные игры, активизирующие познавательную деятельность детей, включающие вопросы и задания, связанные с различными областями знаний:*

- а) *викторины, конкурсы*: «Брейн-ринг», программа «Счастливый случай», игры «Контакт», «Города» и т. п.;
- б) *загадки и головоломки*;
- в) *ребусы, шарады и т. п.*

4) *Интеллектуальные (развивающие) игры, направленные на тренировку психических процессов и умственных способностей:*

- а) памяти: «Запомни символы», программа «Меморина»;
- б) внимания: «Коленочки», «Муха»;
- в) наблюдательности: «Опиши предмет», «Три перемены в одежде»;
- г) логического мышления: «Мой Правый Сосед», «Ренцзю»;
- д) воображения: «Групповой рассказ», «Верю – не верю».

5) *Психологические игры, дающие возможность углубиться в мир взаимоотношений с окружающими и с самим собой, направленные на:*

- а) осознание себя, самопознание: «10 предметов, что меня характеризуют», «Я – ассоциация», «Красный стул»;
- б) доверие, взаимопонимание: «Зеркало», «Поводырь»;
- в) умение слушать: «Рассказчик», «Салонный разговор»;
- г) достижение согласия и разрешение конфликтов: «Необитаемый остров», «Покупка».

6) *Организаторские игры, связанные с решением вопросов, возникающих при создании коллектива и в дальнейшей работе с ним:*

- а) знакомство с людьми и с местностью: «Снежный ком», «Клубочек», «Разведай. Выполн. Сообщи», «Найти человека»;
- б) разбивка на группы: «Молекула», «Выбери пару»;
- в) выявление лидера: «Построения», «Фотография»;
- г) раскрепощение, сплочение группы: «Путаница», «Американская змея», «Скульптор»;
- д) планирование: «Мозговой штурм», «Три интересных встречи»;
- е) игры с залом: «Гол-мимо», «Мы охотимся на льва», «Барыня».

7) *Трудовые игры, позволяющие участникам реализовать себя в реальной или смоделированной трудовой деятельности:*

- а) экономические: «Арбат», «Менеджер»;
- б) профессионально-имитационные: «Почта», «Кукольный театр».

Таким образом, важно отметить, что игр и игровых приёмов на сегодняшний день, великое множество, педагогу лишь остается выбрать свои варианты и действовать. Необходимо так же постоянно саморазвиваться и совершенствоваться, посещать модули. Например, не так давно, я была слушателем модуля «Игротехника и игротехнологии», который знакомил слушателей с принципами внедрения игрового подхода в образовательный процесс и был направлен на развитие умений использовать игровые методы и приемы в образовательной практике. В рамках модуля выступали Станислав Резников и Ольга Пирозерская.

Станислав Резников осветил основные положения теории геймификации применительно к процессу обучения, а также поделился практическим опытом внедрения игровых элементов на всем протяжении преподавания дисциплины от первого знакомства с обучающимися до контроля и аттестации. Ольга Пирозерская сделала акцент на разработке и проведении деловых игр, формирующих компетенции обучающихся в соответствии с профстандартами. В рамках занятия слушателям было предложено разработать собственную деловую игру на основе услышанного материала. Кроме того, было проведено три мастер-класса, в рамках которых были продемонстрированы образовательные возможности таких популярных платформ как Google и Trello.

Список литературы

- а) Бине А. Измерение умственных способностей. – М.: Союз, 2000.
- б) Шилов М.И. Изучение воспитанности школьников. – М.: Педагогика, 2005.
- в) Шадриков В.Д. Деятельность и способности. – М.: Логос, 1994.